

INDICE

INTRODUZIONE

La rivoluzione digitale e il suo impatto sulla comunicazione culturale	13
--	----

PARTE I

La cultura e le politiche culturali nell'epoca di Internet

CAPITOLO PRIMO

Internet e le nuove tecnologie per la comunicazione e la cultura

1.1 La diffusione di Internet, il digital divide e il digibetismo	29
1.2 Internet e l'accessibilità linguistica alla rete	35
1.3 Prosumers e social network, netnografia e information on demand nell'era del Web 2.0	37
1.4 Il settore culturale fra ICT, Virtual heritage e web marketing	49
1.5 Avatar e consumo d'arte a domicilio: il caso di Second Life	56
1.6 La comunicazione culturale tra reale e virtuale e le indagini sull'utenza museale remota	60
1.7 Il museo partecipativo sul web e le forme di partecipazione dell'utente alla produzione culturale e alla creazione di valore culturale	66

CAPITOLO SECONDO

La valorizzazione digitale del patrimonio culturale in Europa

2.1 Politiche europee di valorizzazione digitale del patrimonio culturale	79
2.2 Le statistiche culturali europee	97

CAPITOLO TERZO

La valorizzazione digitale del patrimonio culturale in Italia e in Sicilia fra digital divide, potenzialità economiche inesprese e co-creazione di valore culturale

3.1 Politiche italiane di valorizzazione digitale del patrimonio culturale	100
3.2 Diffusione di Internet in Italia, fra digital divide e consumo digitale di cultura	108
3.3 Diffusione di Internet in Sicilia, fra digital divide e consumo digitale di cultura	125
3.4 Il gap infrastrutturale italiano fra Terzo Mondo digitale e Agenda Digitale Italiana	129
3.5 Il progetto di un Federalismo Digitale e Free Italia Wi-Fi	138
3.6 Il potenziale economico (inespresso) di Cultura e Internet in Italia	141
3.7 Gli italiani e l'adozione di mobile devices	154
3.8 Google e la comunicazione e valorizzazione del patrimonio culturale italiano	159

3.9 Il progetto #invasionidigitali 2013 e #siciliainvasa: forme di co-creazione di valore culturale in modalità crowd	166
3.10 Lo stato dell'arte in Sicilia: la visibilità sul web del patrimonio culturale siciliano	173

PARTE II

Tecnologie per la comunicazione culturale mobile

CAPITOLO QUARTO

Tecnologie per la comunicazione culturale in mobilità

4.1 L'interesse degli operatori alle tecnologie per la comunicazione culturale in mobilità	185
4.2 Wi-fi, Bluetooth, GPS, Tag RFID, QR code e tecnologia NFC	189
4.3 Storie sulle Geografie tra web e mobile: forme digitali di appartenenza territoriale fra geo-blog, geo-social tagging, tagging emozionale e urban digital storytelling	196
4.4 Soluzioni di visita multimediali su PDA e visitatori wireless	204
4.5 iPod, smartphone e tablet: la rivoluzione nella comunicazione culturale mobile	212
4.6 Esempi di guided tour app nei musei e nelle biblioteche internazionali	217
4.7 Esempi di guided tour app per la fruizione mobile del patrimonio culturale italiano	224
4.7.1 Le i-MiBAC app	224
4.7.2 App per cultura e turismo nelle regioni e città italiane	227
4.7.3 Le app dei musei e delle biblioteche italiane	236
4.7.4 Le mostre temporanee e le app	249
4.7.5 Touring e gli altri	253
4.8 Le ultime frontiere delle guided tour apps fra Augmented reality, Bubble Viewer e emotional browsing	257
4.8.1 Augmented reality e Bubble Viewer: modalità aumentate di comunicazione culturale mobile del patrimonio culturale italiano	266
4.8.2 La frontiera emozionale nella comunicazione culturale mobile del patrimonio culturale italiano	276

CAPITOLO QUINTO

Tecnologie per la comunicazione culturale in mobilità in Sicilia: una panoramica

5.1 Esempi di guided tour per la fruizione mobile del patrimonio culturale siciliano	279
5.1.1 Guided tour in mp3	280
5.1.2 Guided tour con i Qr Code	280
5.1.3 Guide tour multimediali con PDA, smartphone e iPod, tra Qr Code, RFID e NFC	281
5.2 Esempi di guided tour app per la fruizione mobile del patrimonio culturale siciliano	283
5.2.1 Le app istituzionali sulla Sicilia e i beni culturali siciliani	283
5.2.2 Le app istituzionali dei Comuni siciliani	289
5.2.3 Le app sulla Sicilia dal Touring agli operatori turistici	294
5.2.4 App per cultura e turismo nelle città siciliane	298
5.2.4.1 App per cultura e turismo a Palermo e provincia	299
5.2.4.2 App per cultura e turismo a Trapani e provincia	304

5.2.4.3 App per cultura e turismo a Caltanissetta e provincia	305
5.2.4.4 App per cultura e turismo a Enna e provincia	307
5.2.4.5 App per cultura e turismo a Agrigento e provincia	307
5.2.4.6 App per cultura e turismo a Siracusa e provincia	308
5.2.4.7 App per cultura e turismo a Ragusa e provincia	309
5.2.4.8 App per cultura e turismo a Messina e provincia	311
5.2.4.9 App per cultura e turismo a Catania e provincia	311
5.2.5 Le app dei musei	312
5.3 Soluzioni tecnologiche per il monitoraggio dell'utenza e la <i>customer satisfaction</i> : il caso di WiFiguide	314
5.4 Per una breve conclusione	322
BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA	327